

인간과 컴퓨터가 공유하는
인공적인 놀이에 관한 개념상자
- 마쓰나가 신지의 『비디오 게임의 미학』이 체계화하는
인공지능시대의 예술과 유희 이론

김일림*

1. 서론
2. 비디오 게임의 학문
 - 2-1. 비디오 게임의 정의와 분류
 - 2-2. 비디오 게임의 의미 작용 분석
3. 인공적 놀이를 구성하는 개념 상자
 - 3-1. 인터랙티브한 픽션 너머의 동기
 - 3-2. 비디오 게임의 시간과 공간
4. 게임에서 인간 행위를 디자인한다는 의미
5. 결론

국문초록

이 글은 마쓰나가 신지가 2018년 일본에서 펴낸 『비디오 게임의 미학』을 소개하기 위해 씌어졌다. 마쓰나가 신지는 철학적이고 미학적인 관점에서 비디오 게임을 연구해온 일본의 대표적인 연구자다. 그가 이 책에서 주목하는 것은 비디오 게임이 지닌 인공적인 놀이로서의 측면이다. 마쓰나가 신지는 비디오 게임이 인간의 행위와 경험을 디자인하는 놀이라는 점에 주목하고, 이를 비디오 게임의 수용 과정에서 일어나는

* 한국예술종합학교 영상원 애니메이션과 강사

의미 작용의 측면에서 논했다. 이를 위해 도입된 것은 컴퓨터와 공유되는 분석철학의 방법이다.

그동안 일본에서 발표된 선행연구에서 비디오 게임은 주로 일본 문화론이나 오락 문화의 문맥에서 논해졌다. 그러나 『비디오 게임의 미학』은 다음과 같은 점에서 선행연구와 구별된다. 첫째, 예술 이론의 내부에서 비디오 게임이라는 장르를 연구하기 위한 연구방법을 개척하고, 둘째, 전통적인 미학적 개념과의 연관 관계를 도출하는 동시에, 셋째, 인공지능시대에 부상한 새로운 개념을 미적 행위로서의 비디오 게임에 결부시키고 있다. 이 작업을 통해서 비디오 게임이 미학의 대상으로 체계화되었으며, 미학과 예술의 영역도 확장되었다.

이 책의 독보적인 특징은 철학과 미학의 언어로 비디오 게임을 체계화했고, 그 언어를 컴퓨터가 공유할 수 있는 방식으로 구사했다는 점이다. 말하자면 『비디오 게임의 미학』은 인간과 컴퓨터가 공유할 수 있는 개념 상자라고 할 수 있다. 따라서 이 책의 궁극적인 의의는 전통적인 인문학의 언어를 컴퓨터가 해독 가능한 언어로 번역함으로써 인공지능이 인간의 비밀에 다가서는 길을 개척했다는 점에 있다.

(주제어: 비디오 게임, 놀이, 행위 디자인, 예술 형식, 인공물)

1. 서론

2012년 MoMA(Museum of Modern Art)가 14개의 비디오 게임을 수집 및 전시한다는 소식이 전해지자 각계에서는 일제히 충격과 우려가 터져 나왔다. 비평가 조나단 존스(Jonathan Jones)는 2012년 11월 30일 『가디언(Guardian)』에 “게임은 예술이 아니다”라는 논평을 발표했으

며¹⁾, 게임 연구자 리엘 레보비츠(Liel Leibovitz)는 2013년 3월 13일 『더 뉴 리퍼블릭(The New Republic)』에 “MoMA는 비디오 게임을 예술로 착각했다”는 글을 썼다.²⁾ 예술계는 물론 게임업계 종사자들에게도 화제가 된 MoMA의 게임 관련 전시는 『Applied Design』라는 이름으로 2013년 3월 2일부터 2014년 1월 20일까지 개최되었다. 이 전시에서 비디오 게임은 전면에 나서지 않고 인터랙션 디자인의 일부로 소개되었음에도, 예술의 경계를 뒤흔든 사건으로 회자되었다. 그 이유는 이 장르가 예술로 간주되지 않았을 뿐만 아니라 문화적으로도 인정받지 못 했기 때문일 것이다. 실제로 이 전시를 주도한 MoMA의 큐레이터 파올라 안토넬리(Paola Antonelli) 역시 2013년 당시, 상위문화와 하위문화에 관한 선입견에 거부감을 드러내면서도 비디오 게임은 디자인 그 자체로 전시되었을 뿐이며, 예술이라고 하지 않았다.³⁾ 비디오 게임은 예술이 아니라 동시대 인터랙션 디자인의 성과로서 세계 미술의 심장부에 호명된 것이다.

그로부터 몇 년이 흐른 지금, 게임은 여전히 문화적 공민권을 완전하게 획득한 것으로는 보이지 않는다. 역사가 비교적 짧은데다가 게임 유저와 그렇지 않은 이들 간의 경계가 명확하고, 과학기술의 발전과 함께 존재 방식도 급변하고 있기 때문이다. 산업적인 성장을 거듭하고 있음에도 표현과 윤리를 둘러싼 논쟁 또한 끊이지 않는 점도 게임이 문화로

-
- 1) Jonathan Jones, “Sorry MoMA, video games are not art”, *Guardian*, 2012.11.30.
(<https://www.theguardian.com/artanddesign/jonathanjonesblog/2012/nov/30/moma-video-games-art> 검색일: 2020.10.16.)
- 2) Liel Leibovitz, “MoMA Has Mistaken Video Games for Art: The museum is putting ‘Pac-Man’ alongside Picasso. That misses the point”, *The New Republic*, 2013.3.13.
(<https://newrepublic.com/article/112646/moma-applied-design-exhibit-mistakes-video-games-art> 검색일: 2020.10.16.)
- 3) Paola Antonelli, *Why I brought pac man to MoMA*, TEDSalon NY2013, 2013.5.
(https://www.ted.com/talks/paola_antonelli_why_i_brought_pac_man_to_moma#t-300280 검색일: 2020.10.16.)

인정받기 위해 고군분투하고 있는 이유다.

이러한 와중에 게임 연구는 꾸준히 발전하고 있는 양상이다. 미국의 민족학자 스투어트 컬린(Stewart Culin)이 동아시아, 아프리카, 북미 등에서 행해지는 전통적인 게임에 주목한 최초의 게임 연구를 수행한 이래로, 인류학은 게임에 주목한 대표적인 학문이 되었다. 20세기 중후반 비디오 문화가 성립한 후에는 대중문화론과 사회학적인 범주로 게임에 대한 관심이 확대되었다. 1990년대부터는 독립적인 학문으로서 게임 연구(Game Studies)가 전개되고 있는데, 그 중에서도 스칸디나비아 지역 출신의 연구자들을 중심으로 미디어와 정보 기술의 관점에서 게임을 연구하는 흐름이 두드러진다.⁴⁾ 영화 연구로 출발하여 게임으로 영역을 확대해간 캐나다와 미국 출신의 학자들의 활동도 하나의 흐름을 형성하고 있다.⁵⁾ 그런데 동아시아, 특히 일본으로 넘어오면 흥미로운 점이 드러난다. 바로 국가와 게임을 연결하는 움직임이다. 잘 알려져 있듯 일본은 1983년 닌텐도가 미국의 '아타리 2600'을 본뜬 초대 '패미컴'을 발매한 후 비디오 게임 시장을 지배해왔다. 닌텐도와 소니가 앞치락뒤치락하지만 게임기 시장은 일본 제품이 100% 독점해왔다고 해도 과언이 아니다. 이러한 산업적인 발전에도 불구하고 일본에서 게임 연구가 본격적으로 모습을 드러낸 것은 이른바 '패미컴 세대'가 성장한 2010년대 후반부터였다. 일본에서 전개되는 일련의 게임 연구는 일본이라는 지역을 게임이 발전해온 특수한 환경으로 간주하고 그 조건을 역사적, 문화적으로 논

4) Espen J. Aarseth, *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1997; Jesper Juul, *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge, MA: The MIT Press, 2005; Frans Mäyrä, *An Introduction to Game Studies: Games in Culture*, London: SAGE, 2008.

5) Mark J. P. Wolf (ed.), *The Medium of the Video Game*, Austin: University of Texas Press, 2001; Mark J. P. Wolf & Bernard Perron (eds.), *The Video Game Theory Reader*, New York & London: Routledge, 2003.

하는 시도가 주를 이루고 있다.⁶⁾

마쓰나가 신지(松永伸司)가 2018년 펴낸 『비디오 게임의 미학(ビデオゲームの美学)』은 그러나 일본이라는 특수성을 배제하고 비디오 게임을 사유하는 개념을 발굴하고 연구방법을 개척한다는 점에서, 최근 일본에서 전개되고 있는 게임 연구의 흐름과 구별된다.⁷⁾ 현재 도쿄대학교양학부 강사로 일하는 저자는 미학과 철학 사상을 두루 섭렵한 게임 연구자인 동시에, 유능한 게임 플레이어로서 일본에서 주목받는 인물이다. 이 책은 미학을 전공한 저자가 2015년에 제출한 박사학위 논문을 단행본으로 엮은 성과물로, 국내외 선행연구에서 볼 수 없는 본격적인 비디오 게임 철학서라는 점에서 주목할 가치가 있다. 놀이 문화와 미디어사의 관점에서 비디오 게임을 논한 연구 성과도 없지 않으나,⁸⁾ 이론과 실천의 영역을 모두 섭렵한 연구자가 예술 형식으로서 비디오 게임을 치밀하게 논한 시도는 드물기 때문이다.⁹⁾ 이 책은 사회적인 조건을 배제하고 분석철학의 연구 방법에 의거하여 비디오 게임의 특징을 밝히고

-
- 6) 井上理, 『任天堂: “驚き”を生む方程式』, 東京: 日本経済新聞出版, 2009; 牧野武文, 『ゲームの父・横井軍平伝 任天堂のDNAを創造した男』, 東京: 角川書店, 2010; 深田洋介, 『ファミコンの思い出』, 東京: ナナログ社, 2012; 上村雅之・細井浩一・中村彰憲, 『ファミコンとその時代』, 東京: NIT出版, 2013; 牧野武文, 『任天堂ノスタルジー: 横井軍平とその時代』, 東京: 角川書店, 2015; 小山友介, 『日本デジタルゲーム産業史: ファミコン以前からスマホゲームまで』, 東京: 人文書院, 2016; 中川大地, 『現代ゲーム全史 文明の遊戯史観から』, 東京: PLANETS, 2016; 日経BP社 ゲーム産業取材班, 『日本ゲーム産業史 ゲームソフトの巨人たち』, 東京: 日経BP, 2016; 石井ぜんじ 外, 『ゲームセンタークロニクル: 1972~2017』, 東京: standards, 2017.
- 7) 松永伸司, 『ビデオゲームの美学』, 東京: 慶應義塾大学出版会, 2018.
- 8) 榎山寛, 『テレビゲーム文化論: インタラクティブ・メディアのゆくえ』, 東京: 講談社, 2001.
- 9) 이와 관련하여 최근 일본에서 발행된 다음 책은 주목할 만하다. 日本記号学会, 『ゲーム化する世界: コンピュータゲームの記号論』, 東京: 新曜社, 2013; 松永伸司 外, 『ゲーム学の新時代: 遊戯の原理・AIの野生・拡張するリアリティ』, 東京: NTT出版, 2019.

그 이론을 체계적으로 확립한다. 『유클리드 원론』이 점, 선, 면을 비롯한 각종 개념의 도구를 처음 정의하면서 학문의 기초를 쌓아가듯, 마쓰나가 신지는 이 책에서 비디오 게임의 기초를 정비하고, 개념을 구축한다. 이 과정에서 미와 예술에 편중되었던 미학(Ästhetik)은 감성을 다루는 학문으로서의 본모습을 찾고, 예술 개념은 확장된다. 이제 비디오 게임이 인간과 컴퓨터가 공유할 수 있는 언어로 체계화되는 과정을 살펴볼 차례다.

2. 비디오 게임의 학문

2-1. 비디오 게임의 정의와 분류

비디오 게임은 가상과 현실의 경계를 움직이는 ‘하프 리얼’의 세계이거나¹⁰⁾, ‘규칙’, ‘플레이’, ‘문화’라는 스키마(schema)로 분석 가능한 일종의 시스템이라는 시각¹¹⁾은 비디오 게임에 관한 선구적인 선행연구로서 보편적인 지식이 되었다. 일련의 선행연구가 비디오 게임을 문화의 범주로 인식하는데 큰 역할을 했다면, 이 책 『비디오 게임의 미학』에서 마쓰나가 신지가 설정한 문제는 철학의 방법으로 비디오 게임 ‘나름의 특징’을 밝히는 것이다.

잘 알려졌듯 철학이란 개념을 다루는 학문이며 미학은 감성을 다루는

10) Jesper Juul, *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge, MA: The MIT Press, 2005.

11) Katie Salen & Eric Zimmerman, *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, Cambridge, MA: The MIT Press, 2003.

철학의 한 분과로 출발했다. 이 책에서 철학의 방법이란 어떤 대상을 지칭하는 용어, 정의, 분류 체계, 의미 작용 등에 초점을 맞추어 개념화하고 그 대상이 속한 것과 그렇지 않은 것의 경계를 언어로 명확히 설정하는 작업이다. 마쓰나가 신지가 비디오 게임에서 발견한 의미는 인간의 행위를 인위적으로 디자인하는 인공적 놀이로서의 측면이다. 유희는 인간만의 능력은 아니지만 인간의 본능으로 여겨지는 능력으로서 컴퓨터를 통해 비약적으로 발전했다. 저자는 인간의 행동과 경험을 인위적으로 디자인할 수 있다는 사실에서 이 장르가 지닌 무한한 가능성에 주목한다. 그는 이 책에서 그동안 암묵적으로 사용되었던 비디오 게임을 둘러싼 언어를 검토하고, 일련의 용어와 개념이 컴퓨터에 적용될 수 있도록 범주를 명확히 설정한다. 따라서 이 연구는 인간과 컴퓨터 사이의 인터페이스를 구축하는 작업이 된다.

먼저 그는 미디어 연구와 모더니즘 이론에서 친숙한 매체에서 벗어나 고자 한다. 그는 ‘매체 고유성(medium specificity)’을 거부하고, 비디오 게임 ‘나름의 특징(ナラデハ特徴)’을 일본어 가타카나로 표기하여 고유한 용어로 삼는다.¹²⁾ 저자에 의하면 ‘매체 고유성’이라는 용어는 세 가지 이유에서 채택될 수 없다. 첫째, ‘매체 고유성’에서 ‘매체’라는 말은 특정 예술형식을 특징짓는 물리적 도구를 포함하기 때문이다. 그러나 어떤 예술형식의 특징이 되는 것은 물리적인 매체뿐만 아니라 관습적인 측면도 포함된다. 실제로 오늘날에는 대부분의 장르가 컴퓨터 하드웨어를 동일한 물리적 도구로 삼는다. 예를 들어 영화와 애니메이션과 같은 장르를 구별하는 것은 물리적인 매체가 아니라 각각의 장르를 감상하는

12) 松永伸司, 『ビデオゲームの美学』, 東京: 慶應義塾大学出版会, 2018, 12-14쪽. ‘medium specificity’은 우리말로 ‘매체 특성성’으로 번역되기도 하나 이 글에서는 저자의 표현을 따른다.

방법, 그리고 수용자 문화와 같은 관습의 차이이기 때문이다.

둘째, 매체 고유성 논의는, 매체 고유성을 작품 평가 기준의 하나로 설정하는 경향이 있기 때문에 한계가 있다는 것이다. 이런 발상은 '해당 장르가 속한 예술형식의 고유한 특징을 살린 작품은 그렇지 않은 작품보다 예술적으로 좋다'라는 암묵적인 전제에 입각해 있다. 그러므로 '매체 고유성'에 구애된다보면 비디오 게임은 비디오 게임의 고유한 특징만을 지녀야 한다는 규범적인 주장으로 귀결될 수 있는데, 이는 오류라는 관점을 저자는 취하고 있다.

셋째, 매체 고유성 논의는, 오직 해당 예술형식에만 존재하는 요소를 매체 고유성으로 분류하는 경향이 있기 때문에 한계가 있다는 것이다. 실제로 이 책 『비디오 게임의 미학』은 비디오 게임에만 있는 요소뿐 아니라 다른 장르에서 보이는 요소 또한 논하고 있다. 이러한 논법으로 마쓰나가 신지는 매체 미학과 미디어 연구, 모더니즘 형식론의 사슬에서 자유로워진다.

그렇다면 비디오 게임을 예술형식으로 간주하고 철학적인 연구 방법으로 이 장르를 분석하는 작업은 어떤 의의가 있을까? 마쓰나가 신지는 게임이 현대 문화의 중심적인 현상이라는 사실 이외에도, 과학기술과 유희의 결합이라는 점에서 연구 의의를 찾는다. 비디오 게임은 컴퓨터 테크놀로지가 인간의 인지적 활동에 어떠한 영향을 미치는지를 탐구할 수 있는 대상인 동시에 현대 사회에서 반드시 주목해야 할 문화라는 것이다.

실제로 비디오 게임은 규격화된 공업제품과 인간의 정서에 호소하는 콘텐츠가 결합된 최초의 유희 기계로서, 전자기기와 정보가 결합해 인간의 행위를 디자인하는 장르이다. 저자가 주목하는 것은 비디오 게임이 현대 사회에서 제도화된 놀이의 중심이자 놀이의 존재 방식을 극적으로 변혁했다는 사실이다. 놀이는 인간의 근원적인 활동 중 하나이고, 이러한 근원적인 활동이 현대적으로 나타나는 비디오 게임을 연구하는

작업은 인간 본성을 연구하고 개입하는 작업과 연결되기 때문이다.

그렇다면 게임이란 무엇인가? 비디오 게임은 게임의 하위 카테고리에 속한다고 볼 수 있을까? 이러한 물음에 대해 마쓰나가 신지는 “게임은 규칙에 의해 정의되며, 그 속에서 플레이어가 인공적인 갈등을 하게 되는 시스템으로, 그 시스템은 정량화될 수 있는 결과로 끝난다”¹³⁾라는 케이티 살렌(Katie Salen)과 에릭 짐머만(Eric Zimmerman)의 정의를 먼저 언급하면서, 게임은 매체나 테크놀로지가 아니라 ‘시스템’으로서의 특징을 지니고 있다고 답한다. 그러나 게임을 ‘시스템’으로 간주하는 관점은 매체성을 전제로 하며, 따라서 게임이 아닌 비디오 게임의 존재를 포함하지 못 한다. 아울러 모든 비디오 게임이 살렌과 짐머만이 정의하는 요건을 충족하는 것은 아니다. 그들이 게임의 핵심 요소로 간주하는 ‘갈등/충돌(conflict)’을 내포하지 않는 비디오 게임도 존재하기 때문이다. 갈등 없는 비디오 게임이 비디오 게임 작품으로 간주되는 이유는 일련의 작품이 갈등을 전제로 하는 게임이라서가 아니라 게임 여부와 관계없이 비디오 게임으로 간주되기 때문이다. 따라서 ‘비디오 게임 작품’이라 불리는 것, 즉 오락과 예술의 영역에서 수용되는 비디오 게임에는 게임이 아닌 것도 포함되어 있다. 이러한 방식으로 저자는 비디오 게임이 게임의 하위 개념이 아니라는 사실을 논증한다. 이 책의 제목이 『게임의 미학』이 아니라 『비디오 게임의 미학』인 이유다. 암묵적인 용어와 개념을 명확히 하고, 붙어있던 것을 분리하는 방식의 논의는 이 책의 중요한 특징이다. 말하자면 이 책의 특징은 명확한 언어로 비디오 게임을 정의하고 분류하고 체계화하는 과정 자체에 있다.

선행연구를 차례로 분석하면서 마쓰나가 신지가 다다른 비디오 게임

13) Katie Salen & Eric Zimmerman, *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, Cambridge, MA: The MIT Press, 2003, pp.73-80.

의 정의는 다음과 같다. 첫째, 시각적 디지털 매체를 통해 실현되는 인공물이며, 둘째, 오락적으로 혹은 예술적으로 수용되도록 의도되어 있고, 셋째, 그 수용 방식이 게임의 플레이, 인터랙티브한 픽션의 수용, 시뮬레이션의 수용이라는 세 가지 방식으로 의도되어 있거나 관습적으로 그렇게 간주되고 있다는 점을 충족하는 대상이다.¹⁴⁾ 이러한 정의에 따라서 이 책은 비디오 게임에 예술 형식으로 접근하고, 이 형식 ‘나름의 특징’을 분석하기 위한 개념과 연구방법을 미학에서 모색한다.

흥미로운 점은 저자가 모두에게 익숙해진 ‘비디오 게임’이라는 용어를 연구대상의 명칭으로 채택하기 위해 긴 시간을 들여 논의를 전개한다는 사실이다. 그 이유는 디지털 시대에 ‘비디오’라는 표현 자체에 낡은 매체의 뉘앙스가 있으며, 이 용어가 관습적으로 정착한 용어이기 때문으로 볼 수 있다. 『비디오 게임의 미학』은 관습적이거나 특수한 환경과 조건을 배제하고 비디오 게임이라 불리는 대상을 논리적으로 확정하고 논하기 위해 씌어졌다. 그런데 ‘비디오 게임’이라는 용어는 이 책에서 관습적으로 도입된 거의 유일한 대상이라고 할 수 있다. ‘비디오 게임’이라는 관습적인 용어 도입의 타당성을 치밀하게 논한 점이 이 책의 또 다른 특징이다.

저자는 ‘비디오 게임’이라는 용어를 도입한 이유로 다음 세 가지를 꼽는다. 첫째, 영어 ‘video game’이 비디오 게임을 가리키는 일상적이고 학문적인 용어로서 압도적으로 표준적이라는 사실, 둘째, 비디오 게임의 매체 구성 중에 결정적으로 중요한 것은 컴퓨터와 함께 시각 디스플레이, 즉 비디오 모니터라는 사실, 셋째, ‘컴퓨터 게임’이 다의적인 것에 반해 글로벌한 용어로서 ‘video game’에는 다의성이 없다는 사실이 그것이다.¹⁵⁾

이와 같은 방식으로 저자는 비디오 게임이라는 용어를 연구대상으로

14) 松永伸司, 『ビデオゲームの美学』, 東京: 慶應義塾大学出版会, 2018, 34-35쪽.

15) 松永伸司, 『ビデオゲームの美学』, 東京: 慶應義塾大学出版会, 2018, 40-41쪽.

확정하고, 카테고리화 연구 의의를 명확히 한다. 분석철학에 기반한 명확한 개념과 범주 설정으로 인하여 이 책은 게임 연구의 성과일 뿐 아니라 게임 개발 현장에도 표준화된 개념과 용어를 제공할 수 있다. 컴퓨터와 인간이 공유하는 언어 체계라는 점에서 이 책은 이론적인 동시에 실용적인 것이다.

2-2. 비디오 게임의 의미 작용 분석

비디오 게임이 다른 영상 장르와 구별되는 점은 플레이어 본인이 무대에 선다는 점이다. 상대 플레이어 역시 직접 무대에 선다. 그들은 규칙을 공유하면서 의미를 주고받는데, 이러한 의미는 시각 디스플레이를 통해 주로 나타난다. 저자는 이러한 비디오 게임의 수용 과정을 행위의 측면과 의미 작용의 측면으로 나누고, 후자인 의미 작용에 주목한다. 비디오 게임의 의미 작용이야말로 비디오 게임 ‘나름의 특징’이며, 행위의 측면은 이러한 의미 작용을 전제로 하기 때문이다.

오락적이거나 예술적으로 수용되는 것을 전제로 만들어진 비디오 게임을 플레이할 때, 플레이어들은 디스플레이 위에 나타나는 여러 의미를 찾아내면서 플레이한다. 따라서 의미 작용은 비디오 게임의 핵심 요소가 된다.

비디오 게임의 디스플레이는 지금 무엇을 하면 좋은지, 무언가를 수행한 결과는 어떻게 되었는지 등과 같이 게임에 필요한 정보를 플레이어에게 전달한다. 저자가 주목하는 것도 바로 이 지점이다. 일련의 작용은 디스플레이 위에 있는 요소가 기호로서 움직이기에 가능하다.

『비디오 게임의 미학』은 두 사람이 플레이하는 게임으로 논의의 범위를 좁혀서 비디오 게임의 표상과 기호, 내용, 기호 시스템을 검토한다. 분석 철학의 연구 방법으로 마쓰나가 신지가 도달하는 곳은 통사론

(syntax)과 의미론(semantic)이다. 먼저 저자가 착목한 것은 비디오 게임에만 존재하는 통사론의 영역이다. 어떤 기호가 게임 디자이너에 의해 의도적으로 배치된 것을 플레이어가 의식함으로써 비로소 성립하는 의미 작용이, 비디오 게임에는 존재하는 것이다. 기호와 내용의 관계는 기호 시스템에 의해 확립되지만, 플레이어가 의식함으로써 성립하는 관계는 일시적이라는 사실을 저자는 중시한다. 이러한 일시적인 관계는 기호 시스템의 차원이 아니라 커뮤니케이션의 영역에서 일어나며, 비디오 게임이 감성적인 차원에서 중요한 이유가 된다.

나아가 마쓰나가 신지는 디스플레이와 그 위에 구성되는 기호가 그 자체로 상호작용을 하는 대상이라는 점을 명확히 한다. 기호는 그 자체로는 직접 지각될 수 없는 것을 표상하므로 기호가 표상하는 대상이야말로 비디오 게임 '나름의 특징'을 구성하는 요소가 된다는 것이다. 플레이어는 이 대상과 어떤 상호작용을 하는지, 또 그런 상호작용에서 수용의 초점이 되는 것은 무엇인지를 밝히기 위해 저자는 비디오 게임의 내용과 형식을 분석한다. 이러한 경로를 거쳐 저자가 부각하는 것은 바로 인터랙티비티이다. 비디오 게임의 핵심인 인터랙티비티는 '표상'과 '기호'와 '내용'이 만들어내는 예술 형식으로 논해진다.

3. 인공적 놀이를 구성하는 개념 상자

3-1. 인터랙티브한 픽션 너머의 동기

비디오 게임이 기호를 통해 직접 지각될 수 없는 것을 디스플레이에 표상한다면, 그것이 안내하는 세계는 허구 세계, 그 중에서도 많은 경우 인

터랙티브한 픽션으로 이어진다. 허구 세계는 비디오 게임 '나름의' 중요한 요소이며, 이 책에서도 기호 시스템의 측면에서 비중있게 논의된다.

동시에 저자는 비디오 게임을 오로지 인터랙티브한 픽션의 일종으로 간주하는 관점에 중대한 결함이 있다는 사실 또한 지적한다. 비디오 게임을 인터랙티브한 픽션으로만 간주하는 관점으로는 플레이어가 행위를 수행하는 이유와 동기, 혹은 행위 결과에 대한 플레이어의 태도를 일면적으로만 해석하게 되기 때문이다.

실제로 비디오 게임 플레이어는 오로지 허구적 상황의 상상에 입각해서 행위하지 않는다. 또한 행위의 결과를 허구적 상황의 상상을 위해서만 사용하는 것도 아니다. 플레이어는 종종 게임 플레이어로서, 그 게임을 클리어하기 위해 해당 행위를 수행한다. 그 때 플레이어에게 중요한 것은 '허구적 상황에 대해 자신과 캐릭터가 어떻게 느끼고 있는가'가 아니라 '해당 게임의 목표를 달성함에 있어서 어떤 선택이 합리적인가'이다. 비디오 게임의 수용은 인터랙티브한 픽션으로서 수용될 뿐만 아니라 게임으로서 수용된다.

3-2. 비디오 게임의 시간과 공간

그렇다면 이 책이 시간과 공간에 접근하는 방법은 어떻게? 이 책에서 디스플레이를 매개로 전개되는 비디오 게임의 '시간'과 '공간', '규칙'은 원근법에서 현대미술에 이르는 예술론, 기호를 매개로 하는 분석철학, 현실과 허구를 매개하는 픽션과 이야기의 관점에서 논의된다. 특히 공간은 특정 장르의 고유성을 결정하는 중요한 개념이다. 저자는 '공간에 의해 표상되는 것'과 '공간을 표상하는 것'을 구분할 것을 주장하고 회화, 사진, 영화와 구별되는 비디오 게임 공간을 분석한다.

지금까지의 선행연구에서 게임의 공간성은 주로 ‘표상되는 공간’, ‘게임 세계’, ‘게임 플레이’로 분류되어 논해졌다. ‘공간 표상’은 2차원인지, 3차원인지 여부를 가리키며, ‘게임 세계’는 게임이 전개되는 방향이 1차원 방향(종 혹은 횡), 2차원 방향(종과 횡), 3차원 방향(종과 횡, 깊이)인지 여부가 중요하고, ‘게임 플레이’에서는 화면 전개 방식이 고정 화면인지, 이산적인 전환인지, 연속적인 스크롤인지 여부가 논의되었다. 스크롤도 공간을 결정하는 중요한 도구인데, 종 스크롤, 횡 스크롤, 벡터 스크롤, 사방형 스크롤, z축 스크롤에 따라 공간이 나뉘기 때문이다.

마쓰나가 신지는 선행연구를 검토한 후 그동안 암묵적으로 하나로 인식되던 개념을 분리한다. 즉 ‘공간’과 ‘공간 표상’을 구별하고 공간을 통사론적 공간, 의미론적 공간, 원근법 및 게임 메카닉 등으로 결부지어 논하는 것이다.¹⁶⁾ 그가 말하는 ‘공간’이란 수학적인 3차원으로서, 개개의 사물에 위치라는 속성을 부여하기 위한, 혹은 여러 개의 사물 사이에 위치 관계라는 함수를 부여하기 위한 잠재적인 틀이다.¹⁷⁾ 아울러 ‘공간 표상’이란 잠재적인 틀로서의 공간이 어떠한 방식으로 직접적으로 나타나는지를 일컫는다. 동시에 ‘공간 표상’은 위치 속성과 위치 관계가 주어진 여러 사물의 표상을 통해 간접적으로 나타나는 것을 또한 일컫는다.¹⁸⁾

이 책이 제시하는 공간에 관한 관점에서 가장 개성적인 것은 통사론적 공간 개념이다. 저자에 의하면 통사론적 공간은 화상(画像) 표상의 기호가 되는 소재에 2차원적인 위치 속성과 위치 관계를 부여하기 위한 잠재적인 틀이다.¹⁹⁾ 마쓰나가 신지가 문제 삼는 것은 모니터의 물리적

16) 松永伸司, 『ビデオゲームの美学』, 東京: 慶應義塾大学出版会, 2018, 229-266쪽.

17) 松永伸司, 『ビデオゲームの美学』, 東京: 慶應義塾大学出版会, 2018, 236쪽.

18) 松永伸司, 『ビデオゲームの美学』, 東京: 慶應義塾大学出版会, 2018, 236쪽.

19) 松永伸司, 『ビデオゲームの美学』, 東京: 慶應義塾大学出版会, 2018, 237쪽.

화면 자체가 아니라 기호로서 색과 형태에 부여되는 위치와 위치관계이다. 예를 들어 통사론적 공간은 하나의 모니터 화면에서 여러 개가 나열되어 존재할 수 있으며, 중첩될 수도 있다. 또한 하나의 통사론적 공간은 모니터 화면 틀을 넘어서 확장될 수도 있다. 순수하게 통사론적인 의미에서의 스크롤은 모니터 화면 외부로 확장되는 통사론적 공간을 화면 안으로 순차대로 표시해가는 방식이다.²⁰⁾

그렇다면 비디오 게임의 시간은 어떻게 논의될까? 비디오 게임의 시간에서도 역시 중요한 것은 통사론적 공간이다. 저자는 시간을 개별적인 사건과 사태에 '시점'과 '지속'이라는 속성을 부여하기 위한 잠재적인 틀로 정의하고, 비디오 게임의 시간 모델을 '통사론적 시간', '게임 시간', '허구 시간'으로 분류한다.²¹⁾ 이어 턴제 게임(Turn-based Game)의 시간 구조와 이와 대칭되는 리얼 타임 게임의 시간 구조 등을 분석한다. 영화 쇼트 분석 및 만화의 칸 분석과 비교 대조 가능한 도식도 첨부되어 있다.²²⁾

『비디오 게임의 미학』은 이와 같이 시뮬레이션, 인터랙티비티 등과 같이 전통적인 미학에는 존재하지 않았던 새로운 개념뿐 아니라 시간과 공간과 같은 개념도 논하는데, 이 과정에서 전통적인 개념은 컴퓨터가 해석 가능한 언어 표현과 체계로 재탄생한다. 분석철학과 기호학, 언어학, 논리학의 방법으로 비디오 게임을 둘러싼 개념을 사유하고, 정의하고, 범주를 확정하는 작업은 게임 플레이어로 활동 중인 저자이기에 가능한 작업이었다고 할 수 있다.

20) 松永伸司, 『ビデオゲームの美学』, 東京: 慶應義塾大学出版会, 2018, 237쪽.

21) 松永伸司, 『ビデオゲームの美学』, 東京: 慶應義塾大学出版会, 2018, 254쪽.

22) 松永伸司, 『ビデオゲームの美学』, 東京: 慶應義塾大学出版会, 2018, 258-265쪽.

4. 게임에서 인간 행위를 디자인한다는 의미

환기하자면, 이 책에서 저자가 집중하는 논점은 인공적 놀이로서의 비디오 게임이다. 저자는 비디오 게임이 인간 행위를 인위적으로 디자인할 수 있는 놀이라는 점에 주목하고 게임 메카닉을 논한다. 게임 행위의 존재 방식은 그 행위의 대상인 게임 메카닉의 존재 방식에 의해 규정되기 때문이다.

게임 메카닉은 플레이어가 상호 작용하는 상대이다. 일련의 상호작용에서 일어나는 플레이어의 행위는 규칙에 의해 설계된 게임 메카닉이 규정한다. 따라서 게임 메카닉은 게임 행위 대상의 목적이자 도구, 문맥으로 기능한다. 바로 이 지점에서 비디오 게임은 예술이나 오락의 문맥을 넘어서 인간의 행위를 특정한 형태로 디자인하려는 의도로 만들어진 인공물이 된다.

저자는 행위자의 '목적', 현실에 대한 행위자의 '신념', '현실'이라는 세 요소를 행위를 특징하는 요소로 간주하고, 게임 디자인은 목적과 신념, 현실을 인공적으로 디자인한다는 사실을 부각한다. 그렇다면 게임 메카닉은 무엇일까? 선행 연구자들이 도출한 게임 메카닉의 정의적 특징은 대략 네 개로 좁혀진다. 첫째, 가능한 행위와 그 결과가 엄밀하게 정의되며, 둘째, 행위의 결과와 상태가 수치화 가능하고, 셋째, 특정한 결과에 대해 가치적인 구별(승패)이 할당되고, 넷째, 공공적인 것이라야 한다. 마쓰나가 신지는 그러나 선행연구에서 논한 이러한 특징은 게임 메카닉이 아닌 행위 디자인에도 해당한다는 사실을 지적하고, 게임에서 이루어지는 행위의 특수성으로 논의를 좁힌다. 그가 주목한 게임 행위의 특수성이란 다름 아닌 '자기목적적인 행위'라는 점이다.

저자는 게임 행위를 '목적 그 자체는 바람직하지 않은 경우가 있지만 그

목적에 받아들임으로써 생기는 수단 계열이 그 자체로서 바람직한 행위로서, 게임의 자기목적성을 정의한다. 마쓰나가 신지가 다음으로 수행하는 것은 게임 행위를 미적 행위로서 정의하는 작업이다. 이 논의 과정은 인문학의 용어와 개념을 이공계의 패러다임으로 번역해낸 성과로서 주목된다.

이 책이 도달한 비디오 게임 메카닉의 다섯 가지 특수성은 다음과 같다. 첫째, 비디오 게임의 메카닉이 현실화되는 방식은 비규범성의 특징을 지닌다.²³⁾ 비디오 게임 플레이어는 그것을 플레이하기 위한 특정 규범을 받아들일 필요가 없다. 예컨대 비디오 게임 플레이어는 게임 메카닉 상에서 ‘할 수 있고/할 수 없는’ 행위 가능성을 현실화하기 위해 ‘해서 좋고/해서는 안 되는’ 규범을 알거나 의식할 필요도 없다. 반면 장기와 같은 게임에서 플레이어는 ‘장기말은 이렇게 저렇게 움직이면 안 된다’는 규범을 수용할 필요가 있다. 둘째, 비디오 게임 메카닉은 자동화되어 있다.²⁴⁾ 셋째, 비디오 게임 메카닉은 비디오 게임이 아닌 게임 메카닉에 비해 정보량이 많은 처리를 허용한다.²⁵⁾ 넷째, 비디오 게임 메카닉은 정확하게 운용된다.²⁶⁾ 다섯 째, 비디오 게임은 기본적으로 의미론적으로 단순한 정보만 처리 가능하다.²⁷⁾

일련의 논법을 거쳐 비디오 게임 존재론이 전개되고, 인간의 행위를 디자인하는 인공지능의 유희 도구가 현실과 허구 사이에서 존재하는 방식이 논해진다.

23) 松永伸司, 『ビデオゲームの美学』, 東京: 慶應義塾大学出版会, 2018, 197쪽.

24) 松永伸司, 『ビデオゲームの美学』, 東京: 慶應義塾大学出版会, 2018, 198쪽.

25) 松永伸司, 『ビデオゲームの美学』, 東京: 慶應義塾大学出版会, 2018, 198쪽.

26) 松永伸司, 『ビデオゲームの美学』, 東京: 慶應義塾大学出版会, 2018, 199쪽.

27) 松永伸司, 『ビデオゲームの美学』, 東京: 慶應義塾大学出版会, 2018, 199쪽.

5. 결론

마쓰나가 신지는 컴퓨터가 인간의 인지적 활동에 영향을 미치는 방식을 고찰하는 장르이자, 현대의 제도화된 놀이의 핵심으로서 유희의 존재방식을 극적으로 변혁한 대상으로 비디오 게임을 간주하는 데서 출발한다. 이 책에서 비디오 게임은 인공적인 놀이 장치이자, 인간의 행위를 디자인하는 기계이며 감성과 컴퓨터 테크놀로지가 결합되는 디지털 매개체로 해석된다. 이 책에서 비디오 게임은 인공적인 놀이 장치이자, 인간의 행위를 디자인하는 기계이며 감성과 컴퓨터 테크놀로지가 결합되는 디지털 매개체로 해석된다. 가장 인간적인 행위로 여겨지는 놀이를 유도하는 기계로 비디오 게임에 접근하면, 인간의 행위와 관련된 모든 사안이 비디오 게임과 연결된다.

이 책의 업적은 비디오 게임을 인간의 행위를 디자인하는 인공물로 설정하고, 인간의 행위를 유도하기 위한 놀이에 관한 용어와 개념, 연구 방법을 개척한 점에 있다. 『비디오 게임의 미학』은 미학의 주제 발굴과 연구 방법 개척의 측면에서도 도전적인 시도이다. 사회적인 문맥을 배제하고 추상적이고 철학적인 논의로 전개되는 이 책은 가볍게 읽을 수 있는 책은 아니다. 난해한 철학 용어로 서술된 비디오 게임 존재론이다. 그러나 바로 그 때문에 국경은 물론 인간과 컴퓨터의 경계를 넘어서 보편적인 이론으로 공유될 수 있다.

이 책의 강점은 책상에서 쓰여진 것이 아니라 무수한 게임 사례를 발굴하고 직접 플레이한 결과 나왔다는 점이다. 보편과 특수, 이론과 실제의 순환 구조를 잘 실천하고 있는 업적이라 할 수 있다. 아울러 인문학의 용어와 개념, 이론을 이공계의 패러다임으로 이행시킨 것은 중요한 성과로서 주목할 필요가 있다. 요컨대 『비디오 게임의 미학』은 내용과

형식으로 이분되어 전개되었던 예술론을 통합하는 이론으로서, 앞으로도 꾸준히 읽힐 것이다. 전통적인 미학이론과 20세기의 정보미학, 분석철학의 사유체계를 경유하여 도달한 마쓰나가 신지의 『비디오 게임의 미학』은 인공지능이 놀이하는 인간을 탐색하고 제어하는 길목에 놓인 중요한 책이라는 사실은 분명하다.

참고문헌

1. 기본자료

松永伸司, 『ビデオゲームの美学』, 東京: 慶應義塾大学出版会, 2018.

2. 논문과 단행본

마쓰나가 신지, 「양식화된 시뮬레이션으로서의 초기 JRPG」, 최재혁 옮김, 『문화과학』 제91호, 문화과학사, 2017, 292-330쪽.

요시다 히로시, 「디지털 게임 플레이어와 '타자'를 향한 신뢰」, 최재혁 옮김, 『문화과학』 제89호, 문화과학사, 2017, 332-354쪽.

요한 하위징아, 『호모 루덴스: 놀이하는 인간』(개정판), 이종인 옮김, 연암서가, 2018.

이동연 외, 『게임의 이론』, 문화과학사, 2019.

Juul, Jesper, *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge, MA: The MIT Press, 2005.

Salen, Katie & Eric Zimmerman, *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, Cambridge, MA: The MIT Press, 2003.

牧野武文, 『게임의父·横井軍平伝 任天堂のDNAを創造した男』, 東京: 角川書店, 2010.

_____, 『任天堂ノスタルジー: 横井軍平とその時代』, 東京: 角川書店, 2015.

上村雅之·細井浩一·中村彰憲, 『ファミコンとその時代』, 東京: NTT出版, 2013.

石井ぜんじ 외, 『ゲームセンタークロニクル: 1972~2017』, 東京: standards, 2017.

小山友介, 『日本デジタルゲーム産業史: ファミコン以前からスマホゲームまで』, 東京: 人文書院, 2016.

松永伸司 외, 『ゲーム学の新時代: 遊戯の原理·AIの野生·拡張するリアリティ』, 東京: NTT出版, 2019.

榎山寛, 『テレビゲーム文化論: インタラクティブ·メディアのゆくえ』, 東京: 講談社, 2001.

深田洋介, 『ファミコンの思い出』, 東京: ナナロク社, 2012.

日本記号学会, 『ゲーム化する世界: コンピュータゲームの記号論』, 東京: 新曜社, 2013.

日経BP社 게임産業取材班, 『日本ゲーム産業史 게임소프트의巨人たち』, 東京: 日経BP, 2016.

井上理, 『任天堂: “驚き”を生む方程式』, 東京: 日本經濟新聞出版, 2009.

中川大地, 『現代ゲーム全史 文明の遊戯史観から』, 東京: PLANETS, 2016.

- 川野洋, 『芸術情報の理論』, 東京: 新曜社, 1972.
_____, 『芸術・記号・情報』, 東京: 勁草書房, 1982.
_____, 『芸術の論理—情報美学の方法』, 東京: 早稲田大学出版部, 1983.
_____, 『コンピュータと美学—人工知能の芸術をさぐる』, 東京: 東京大学出版会, 1984.
_____, 『ネットワーク美学の誕生—「下からの総合」の世界に向けて』, 東京: 東信堂, 2009.

Abstract

Collection of Philosophical Concepts for Video Games
—Theory of Art in the Age of Artificial Intelligence
by Shinji Matsunaga's *The Aesthetics of Video Games*

Kim, Il-Lim(Korea National University of Arts)

This paper is written to introduce and review Shinji Matsunaga's *The Aesthetics of Video Games* which published in Japan in 2018.

Shinji Matsunaga has studied video games from a philosophical and aesthetic perspective. In *The Aesthetics of Video Games*, he took video games as a hybrid form of traditional games. Shinji Matsunaga particularly notes that video games can design human behaviors and experiences. From this point of view, he tries to construct a theoretical framework that will be able to describe the ways of signification in games and fiction respectively.

In previous studies, video games have been mainly discussed in the context of cultural studies and entertainment culture in Japan. *The Aesthetics of Video Games* is distinguished from the previous studies in the following points. First, *The Aesthetics of Video Games* pioneered the method of studying video games in art theory. Second, it established various types of relationships with video games and traditional aesthetic concepts. Third, this book connects new concepts that emerged in the age of artificial intelligence to video games as an aesthetic action. Through this work, not only video games were discussed academically, but also the fields of aesthetics and art were expanded.

The Aesthetics of Video Game is like a collection of philosophical concepts for video games. Through this book, it can be said that the path for artificial intelligence to approach human secrets is closer than before.

(Keywords: Video Games, Play, Simulation of Actions, Art Form, Artifacts)

논문투고일 : 2020년 10월 17일

심사완료일 : 2020년 11월 4일

수정완료일 : 2020년 11월 13일

게재확정일 : 2020년 11월 13일